NES-5V-FRA

Licensed by Nintendo®
for play on the

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

SMASH T.V.™

NOTICE D'UTILISATION
INSTRUCTIEBOEKJE

Acclaim®
entertainment, inc.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment SA ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment SA aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ne rangez pas ce jeu dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le démonter.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

VOORZORGSMAATREGELEN

1. Bewaar dit spel niet in een zeer koude of warme plaats. Stoot er nergens mee tegenaan en haal het niet uit elkaar.
2. Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen.
3. Maak het niet schoon met peraffine, verfverdunner, alcohol of andere soortgelijke oplosmiddelen.

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D' UTILISER VOTRE NES (SYSTEME DE JEU NINTENDO), VOTRE SUPER-NES (SUPER SYSTEME DE JEU NINTENDO) OU VOTRE SYSTEM GAME-BOY!

Une très faible partie de la population peut présenter des crises d' épilepsie en regardant certains types de flash lumineux dans les lumières ou les figures lumineuses fréquemment présentes dans notre environnement quotidien. Les crises peuvent être déclenchées chez ces personnes pendant qu'elles regardent certaines images télévisées ou certains jeux vidéo présentés sur les appareils NES, SUPER-NES, ou GAME BOY™. Les joueurs n'ayant pas eu de crise d' épilepsie ignoré. Veuillez consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous présentez un état favorable à l'épilepsie. Consultez-le si vous ressentez l'un quelconque des symptômes suivants pendant que vous jouez aux jeux vidéo: troubles de la vision, mouvements musculaires saccadés, autres mouvements involontaires, perte de conscience de votre environnement, confusion mentale et/ou convulsions.

WAARSCHUWING

Lees dit voordat u uw NES, SUPER NES OF GAME BOY systeem gebruikt.

Een klein gedeelte van de bevolking kan last krijgen van epileptische aanvallen als ze kijken naar bepaalde soorten knipperende lichten of lichtreclames, die overal om ons heen te zien zijn. Deze personen kunnen ook last van aanvallen krijgen als ze naar bepaalde televisiebeelden kijken, of bepaalde videospelletjes spelen. Dit geldt ook voor spelletjes die u speelt op het NES, de Super NES en het Game Boy™ systeem. Het is mogelijk dat sommige spelers die nog nooit last hadden van een epileptische aanval, er wel aanleg voor hebben. Raadpleeg uw huisarts als u aanleg heeft voor epileptische aanvallen, voordat u videospelletjes gaat spelen. Raadpleeg uw huisarts als u last krijgt van één van de volgende symptomen bij het spelen van videospelletjes: gezichtsproblemen, spierkrampen of andere dwangmatige bewegingen, oriëntatiestoornissen, mentale stoornissen en/of stuiptrekkingen.

Nous sommes en 1999.
La télévision s'adonne au désir de sang des téléspectateurs.
La violence est en tête des indices d'écoute .
Les jeux télévisés offre désormais le prix le plus précieux : votre vie !
Gagnants et perdants vont mourir ou bien sont mis à mort

Un spectacle est particulièrement apprécié comme étant le plus grand, le plus spectaculaire, le plus épouvantable des défis valant la peine d'être vu : il s'agit de SMASH TV

Seuls ou par paires, les concurrents puissamment armés sont envoyés dans une arène fermée. Là, en direct et devant des téléspectateurs passionnés du monde entier, ils combattent leurs adversaires - êtres humains , humanoïdes et créatures inhumaines - à la recherche de la somme d'argent et des prix qui en feront les Grands Champions de SMASH TV .

Etes-vous prêt pour passer à une heure de grande écoute ?

Le futur est là maintenant .

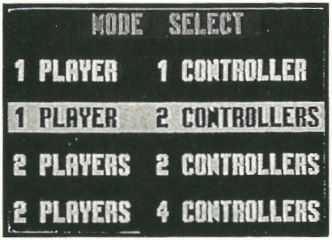
Vous avez la chance d'être le prochain concurrent .

CAMERA UN PRETE!

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous-tension (interrupteur sur position OFF) .

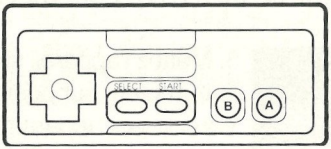
2. Introduisez la cartouche de jeu SMASH TV de la manière indiquée dans le mode d'emploi de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO™ .



3. Mettez l'appareil sous-tension (interrupteur sur position ON).
Vous voyez apparaître tout d'abord l'écran portant le titre de SMASH TV
Pour entrer dans l'écran du MODE CHOIX , appuyer sur le BOUTON START .

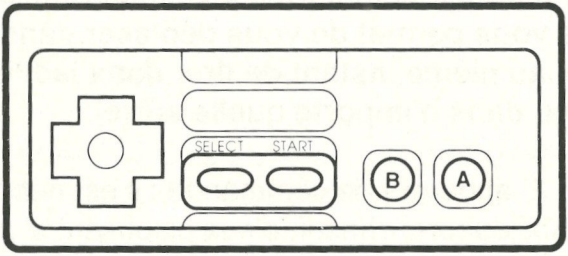
10 SECONDES POUR FAIRE CONNAITRE VOTRE CHOIX

Utilisez les touches FLECHEES VERS LE HAUT/ VERS LE BAS du BLOC de COMMANDE pour choisir l'une des options suivantes du jeu :



OPTION n° 1 : 1 joueur - 1 appareil de commande
OPTION n° 2 : 1 joueur - 2 appareils de commande
OPTION n° 3 : 2 joueurs - 2 appareils de commande
OPTION n° 1 : 2 joueurs - 4 appareils de commande

1 Joueur - 1 appareil de commande : Appuyer sur les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE vous fait vous déplacer et change la direction que vous visez. Le BOUTON A tire toutes les armes.



1 Joueur - 2 appareils de commande : Appuyer sur les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE du Joueur 1

vous fait vous déplacer tout autour de l'arène; appuyer sur les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE du Joueur 2 permet de viser et de tirer toutes les armes

NOTE : le recours à la méthode de 2 appareils de commande vous permet de vous déplacer dans une direction et au même instant de tirer dans ladite direction (ou dans n'importe quelle autre).

2 Joueurs - 2 appareils de commande : il est nécessaire qu'il y ait deux joueurs, chacun d'eux disposant d'un appareil de commande. Les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE font se déplacer les deux joueurs et leurs cibles. Le BOUTON A permet de tirer toutes les armes.

2 Joueurs - 4 appareils de commande :
NOTE : cette option exige l'emploi d'un Accessoire pour Satellite Nintendo.

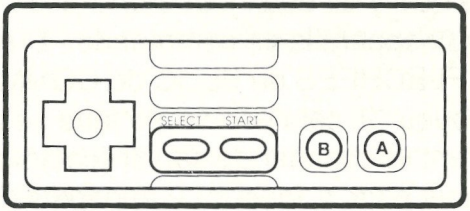
Dès que vous avez choisi votre option, appuyez sur START.

Il est nécessaire qu'il y ait deux joueurs, chacun d'eux disposant de deux appareils de commande. Si on appuie sur les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE du Joueur 1 et du joueur 2, cela permet de faire se déplacer le premier concurrent et commande son tir (comme dans la méthode ci-dessus pour 1 Joueur - 2 appareils de commande) . Les touches FLECHEES des BLOCS de COMMANDE des joueurs 3 et 4 commandent le déplacement et le tir du concurrent n° 2.

LES COMMANDES....
UNE VRAIE SENSATION D'ARCADE

MOUVEMENTS DE BASE ..... AUSSI FACILES QU'IL Y PARAIT

Pour 1 appareil de commande par Joueur :

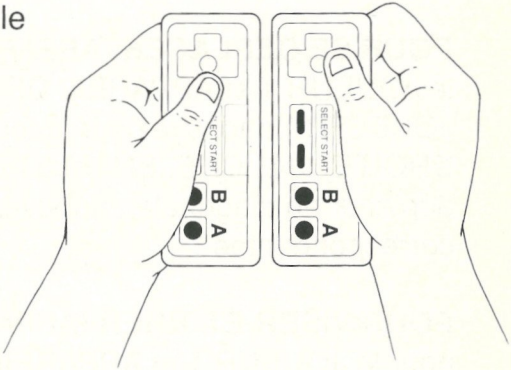


POUR SE DEPLACER : appuyez sur la touche FLECHEE appropriée DROITE, GAUCHE, EN HAUT ou EN BAS. Pour

se déplacer en diagonale , appuyez entre les deux flèches correspondantes .

POUR TIRER : appuyez sur le BOUTON A .

Pour 2 appareils de commande par Joueur :



NOTE : Lorsque cette méthode est utilisée, les appareils de commande doivent être tenus à angle droit par rapport à leur position standard, afin de

ressentir la "sensation" d'une réelle action d'arcade . Les touches FLECHEES du BLOC de COMMANDE sont alors en haut au lieu d'être sur la gauche.

POUR SE DEPLACER (APPAREIL DE COMMANDE 1 pour le JOUEUR 1 et APPAREIL DE COMMANDE 3 pour le JOUEUR 2) : appuyez sur la touche FLECHEE appropriée DROITE, GAUCHE, EN HAUT ou EN BAS. Pour se déplacer en diagonale , appuyez entre les deux flèches correspondantes .

POUR VISER ET TIRER (APPAREIL DE COMMANDE 2 pour le JOUEUR 1 et APPAREIL DE COMMANDE 4 pour le JOUEUR 2) : appuyez sur la touche FLECHEE appropriée

DROITE, GAUCHE, EN HAUT ou EN BAS. Pour tirer en diagonale , appuyez entre les deux flèches correspondantes 1 ou 2 appareils de commande par Joueur :

POUR EFFECTUER UNE PAUSE : appuyez sur le BOUTON START

POUR REDEMARRER : appuyez de nouveau sur le BOUTON START

DES ARMES.....
J'AI BESOIN D'UNE PLUS GRANDE PUISSANCE DE FEU!

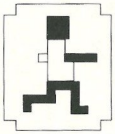
Des armes sophistiquées et des accessoires augmentant les pouvoirs sont disponibles dans chaque pièce et dans chaque round du concours.

Votre arme de base, la mitraillette, accompagnée du champ de force mobile qui est fourni brièvement avec chaque nouvelle vie, éliminera effectivement vos adversaires les plus faibles.

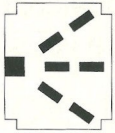
Cependant la victoire finale dans un quelconque round demande que vous utilisiez tout ce que vous pouvez ramasser !

Lorsqu'apparait le symbole d'une arme ou d'un accessoire augmentant les pouvoirs, il peut être aisément ramassé en vous déplaçant sur lui.

Un seul type d'arme peut être utilisé à un moment donné, mais les accessoires augmentant les pouvoirs, comme une vitesse accrue, ou les champs de force mobiles peuvent être utilisés en même temps que n'importe quelle arme .



VIE SUPPLEMENT

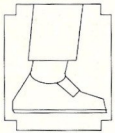


FUSIL A DISPERSION

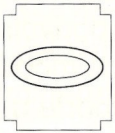
MISSILE

GRENADE

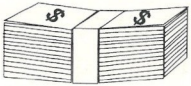
LAMES NINJA



PIEDS RAPIDES

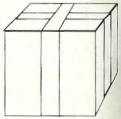


BOUCLIER



ARGENT

OR



CADEAU

CE SOIR, VOS ADVERSAIRES !....

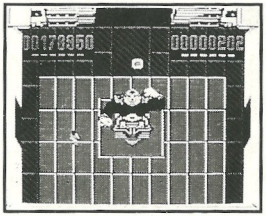
Le public réclame du sang et il ne faudra pas attendre longtemps avant qu'il ne soit satisfait, au vu de toutes ces forces accumulées contre vous. Seulement, assurez-vous que ce ne sont pas vos organes vitaux que le public applaudit.

Les adversaires qui tirent leur force principale de leur nombre, depuis les gangs faisant tournoyer des battes de base-ball jusqu'aux orbes tirant des rayons laser, vous attaqueront à chaque occasion et lors d'un round quelconque. Mais chaque round du spectacle présente

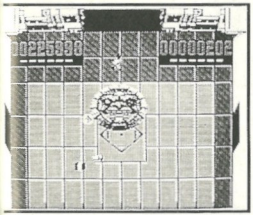
également un adversaire possédant des talents uniques pour les concurrents particulièrement vaillants.

Ces adversaires sont les vedettes du spectacle et ne se rendent pas facilement. Mais découvrez leur point faible et le tour sera joué ! Ne vous retenez pas dans votre attaque et réjouissez-vous de les voir s'écrouler.

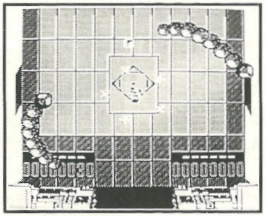
LES SUPER-ADVERSAIRES SONT LES SUIVANTS :



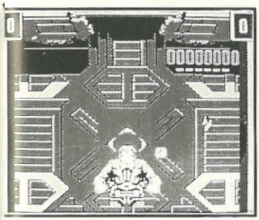
Round 1 : L' HOMME EN MUTATION



Round 2 : LE BALAFRE



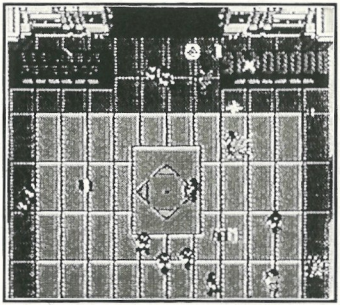
Round 3 : LES COBRAS JUMEAUX



Round 4 : LE SPECTACLE DE JEU
L'HôTE LE MIEUX
FOUTU

BEAUCOUP D'ARGENT..... DE BEAUX PRIX..... J'AIME CELA!

Gagner est déjà quelque chose .... mais gagner gros est bien mieux . Saisissez les prix qui apparaissent en vous déplaçant sur eux ..... mais faites attention car ils cachent peut-être quelque chose de dangereux.



EN AVANT POUR LE GROS SCORE!

La valeur en points pour l'ensemble des accessoires prélevés et celle du "tableau de chasse" au cours du jeu sont données dans la liste suivante :

Orbes bleue simple 650

Train d'orbes (chaque segment) 850

Orbe à laser 750

Les malabars porteurs de matraque 500

Les serpents.....175

La bombe aux shrapnels.....1055

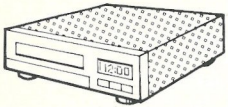
Le robot flottant 500

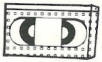
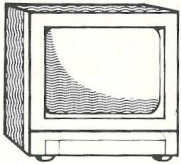
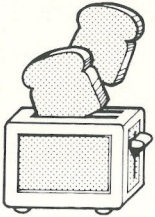
L'homme au fusil sur le mur 4055

Les hommes à la lance.....500

Les chars d'assaut 3175
Insecte grouuillant
rouge (partisan).....375
Insecte grouillant
rouge (leader).....750
Le patron des cobras 75
(par coup)
Scarface (Le Balafré) 95
(par coup)

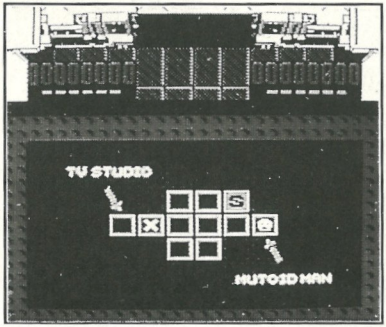
Mutoïd man 55
(par coup)
Le patron des hôtes 125
(par coup)
Les prix.....5010
(chacun)

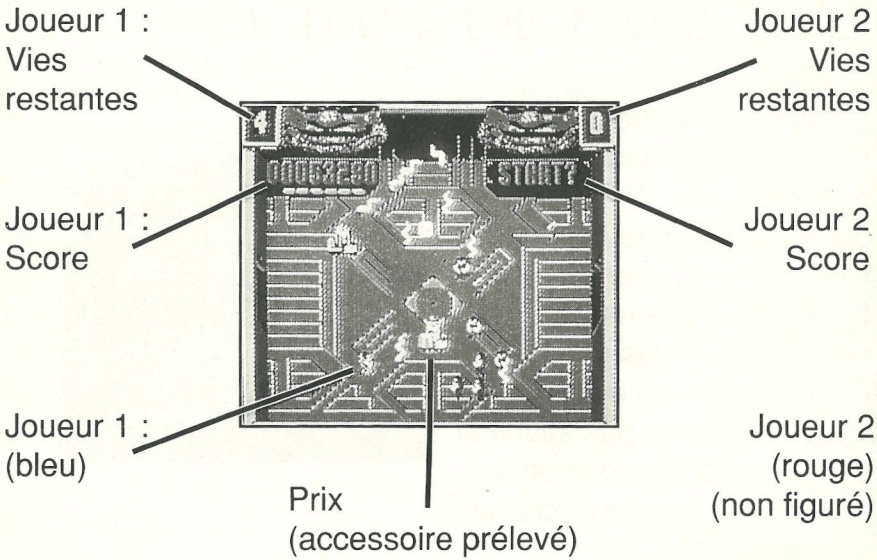


UN BON FILON !

La grosse somme d'argent se trouve dans les pièces fermées à clé. Vérifier sur la carte au début de chaque round pour trouver où se trouvent les pièces (si nécessaire, faites une pause et une copie de l'écran , car vous ne pouvez pas savoir si elle ne vous sera pas utile pour connaître votre position).




Joueur 1 :
Vies
restantes
Joueur 2
Vies
restantes
4
0
00003280
START?
Joueur 1 :
Score
Joueur 2
Score
Joueur 1 :
(bleu)
Joueur 2
(rouge)
(non figuré)
Prix
(accessoire prélevé)

DOUBLEZ VOTRE PLAISIR !

Il vaut toujours mieux que le combat concerne deux personnes plutôt qu'une seule , mais le spectacle n'a besoin que d'un seul grand champion ; l'argent que vous poursuivez distinguera le grand vainqueur des autres survivants .

MOTEUR !

C'est parti ! Qu'attendez-vous ? Les annonces commerciales sont passées ..... Les caméras tournent ..... Et le public attend de voir combien de temps vous durerez . Allez-vous le satisfaire ? ou pouvez-vous durer assez longtemps dans un spectacle pour être de nouveau invité au cours de la prochaine saison. Chacun attend de voir !

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

SMASH TV ™ ©1990 Williams Electronics Games Inc.- Acclaim est une marque déposée de Acclaim Entertainment Inc. Tous droits réservés. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les cachets originaux sont des marques déposées de Nintendo Co, Ltd - ©1991 Acclaim Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Het jaar is 1999.
De televisie is gezwicht voor de bloeddorst van haar kijkers.
Geweld haalt de hoogste kijkcijfers.
Tv-quizzen bieden nu het toppunt in prijzen: je leven!
Winnen en verliezen is nu doden of gedood worden.
Eén show vormt in het bijzonder de grootste, meest spectaculaire, meest ijzingwekkende en meest lonende krachtmeting van allen: SMASH TV.
Alleen of met z'n tweeën worden zwaar gewapende deelnemers in een gesloten arena gestuurd. Daar strijden ze, live voor het publiek in de studio en voor toegewijde tv-kijkers over de gehele wereld, tegen menselijke, mensachtige, en onmenselijke tegenstanders - en komen ze op het spoor van het geld en de prijzen waardoor ze Smash TV Grand Champions worden.

Klaar voor prime time?

De toekomst is nu.

Je bent de volgende gelukkige deelnemer.

CAMERA ÉÉN GEREED!

LADEN

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar op UIT staat.

2. Plaats de "Smash TV" cassette zoals staat aangegeven in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM(™) handleiding.

3. Zet de stroomschakelaar AAN.

Je ziet eerst het Smash TV titelbeeld. Druk op de KNOP START om in het scherm voor KEUZE VAN MANIER VAN SPELEN (SELECT MODE) te komen.

OVER 10 SECONDEN IN DE ETHER!

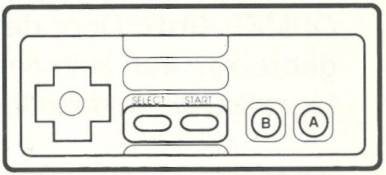
Gebruik de RICHTINGSPIJLEN OMHOOG of OMLAAG om uit een van de volgende opties van speler te kiezen:

OPTIE #1) 1 speler - 1 joystick

OPTIE #2) 1 speler - 2 joysticks

OPTIE #3) 2 spelers - 2 joysticks

OPTIE #4) 2 spelers - 4 joysticks



1 speler - 1 joystick: Door op de RICHTINGSPIJLEN te drukken beweeg je en verandert de richting waarin je mikt. Met KNOP A worden alle wapens afgeschoten.

1 speler - 2 joysticks: Door op de RICHTINGSPIJLEN van SPELER 1 te drukken beweeg je door de arena. Met de RICHTINGSPIJLEN van SPELER 2 kun je je wapens richten en afschieten.
OPMERKING: Door de methode van 2 joysticks te gebruiken kun je in een bepaalde richting bewegen en tegelijkertijd in dezelfde (of een andere) richting schieten.

2 spelers - 2 joysticks: Vereist twee spelers, ieder met een joystick. De RICHTINGSPIJLEN zorgen voor het bewegen en het richten van beide spelers. Door KNOP A worden alle

wapens afgeschoten.

2 spelers - 4 joysticks:
OPMERKING: Deze keuze vereist het gebruik van Nintendo Satellite toebehoren.

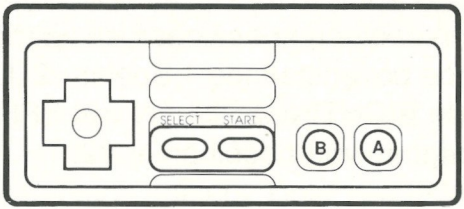
Als je je keuze hebt gemaakt, druk op START.

Vereist twee spelers, ieder met twee joysticks. Door op de RICHTINGSPIJLEN van SPELER 1 & SPELER 2 te drukken wordt een deelnemer bewogen en wordt het vuren bestuurd. (Zoals de bovenstaande 1 Speler - 2 Joysticks methode). Door de RICHTINGSPIJLEN van SPELER 3 & SPELER 4 beweegt en vuurt deelnemer #2.

DE BEDIENING...
HET ECHTE GEVOEL VAN EEN SPEELHAL!

BASISZETTEN...ZO MAKKELIJK ALS HET LIJKT

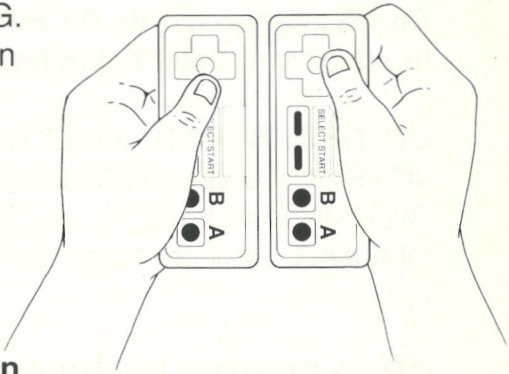
Voor 1 joystick per speler:



OM TE BEWEGEN: Druk op de RICHTINGSPIJLEN RECHTS, LINKS, OMHOOG of OMLAAG. Druk om diagonaal te bewegen tussen de pijlen in.

OM TE SCHIETEN: Druk op KNOP A.

Voor 2 joysticks per speler:



OPMERKING: Bij gebruik van deze methode voor het "gevoel" van werkelijke

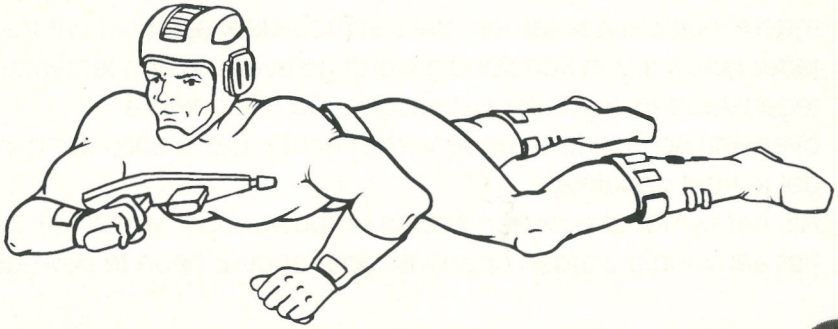
speelhal-actie dienen de joysticks loodrecht op de standaardpositie te worden gehouden.
Dit wil zeggen dat de RICHTINGSPIJLEN zich bovenaan in plaats van links bevinden.

OM TE BEWEGEN: (JOYSTICK 1 voor SPELER 1 en JOYSTICK 3 voor SPELER 2) Druk op de RICHTINGSPIJLEN RECHTS, LINKS, OMHOOG of OMLAAG. Druk om diagonaal te bewegen tussen de pijlen in.

OM TE RICHTEN EN VUREN: (JOYSTICK 2 voor SPELER 1 en JOYSTICK 4 voor SPELER 2) Druk op de RICHTINGSPIJLEN RECHTS, LINKS, OMHOOG of

OMLAAG. Druk om diagonaal te vuren tussen de pijlen in.
1 of 2 joysticks per speler.

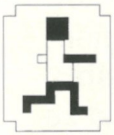
OM TE PAUZEREN: Druk op KNOP START.
OM WEER TE BEGINNEN: Druk opnieuw op KNOP START.



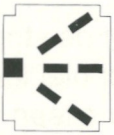
WAPENS... IK HEB MEER VUURKRACHT NODIG!

Ingewikkelde wapens en levensenergie ("power-ups") zijn in alle kamers in alle wedstrijdronden beschikbaar. Je basiswapen, het machinegeweer, tezamen met het mobiele krachtveld dat met ieder nieuw leven kortstondig wordt geleverd, zullen je mindere tegenstanders werkelijk vernietigen. De uiteindelijke overwinning in iedere ronde vereist echter dat je alles gebruikt dat je kunt oppakken!
Als het symbool voor een wapen of "power-ups" verschijnt, kan het eenvoudig worden opgepakt door er over heen te bewegen.

Men kan slechts één soort wapen tegelijk gebruiken, maar "power-ups" zoals hogere snelheid, of het mobiele krachtveld kunnen met alle wapens tegelijk worden gebruikt.



EXTRA LEVEN



GEWEER

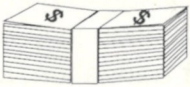
RAKET

GRANAAT

NINJA MESSEN

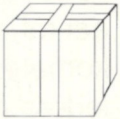
SNELLE VOETEN

SCHILD



GELD

GOUD



KADO

JE TEGENSTANDERS VANAVOND...

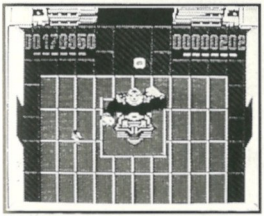
Het publiek schreeuwt om bloed en met de strijdkrachten die tegenover je staan opgesteld zal het niet lang duren voordat hun dorst wordt gestild. Zorg er alleen voor dat ze niet over jouw vitale delen juichen!

Tegenstanders wiens voornaamste kracht bestaat uit hun aantal, van bendes met zwaaiende honkbalknuppels tot kometen met laservuur, zullen je in iedere ronde en op iedere mogelijke manier aanvallen. Maar iedere ronde kent ook een tegenstander met ongeëvenaarde gaven voor het verminken van tegenstanders.

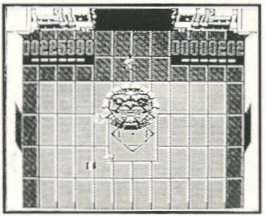
Deze figuren zijn de sterren van de show dus ze zullen zich niet gauw gewonnen geven, maar vind hun zwakke plekken en je hebt het voor mekaar. Wees meedogenloos in je aanval en geniet hoe ze ten onder gaan.

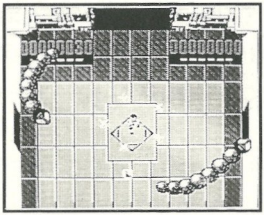
DE SUPERTEGENSTANDERS ZIJN:

Ronde 1: MUTOID MAN

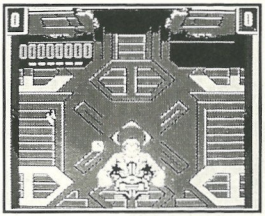


Ronde 2: SCARFACE





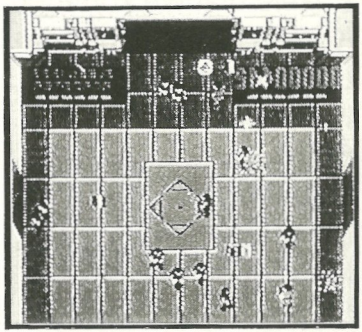
Ronde 3: COBRA TWEELING



Ronde 4: DE QUIZMASTER MET HET MEESTE

GROF GELD...
GROTE PRIJZEN...
IK BEN ER GEK OP!

Winnen is alles...maar veel winnen is nog beter. Grijp de prijzen die verschijnen door over ze heen te bewegen...maar kijk uit, achter hen kan iets gevaarlijks schuilen.

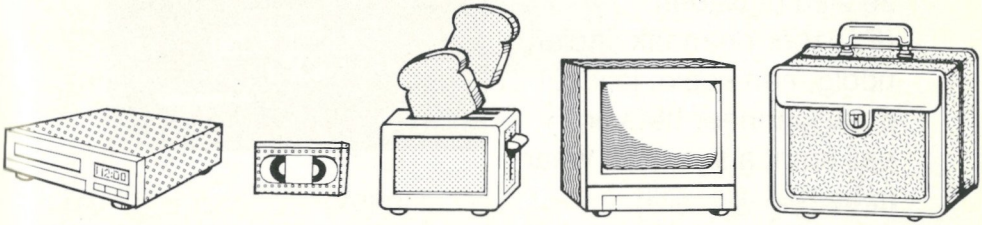


GA VOOR DE HOGE SCORE!

Hieronder een overzicht van de punten die alle vangsten en "prooien" in het spel kunnen opleveren.

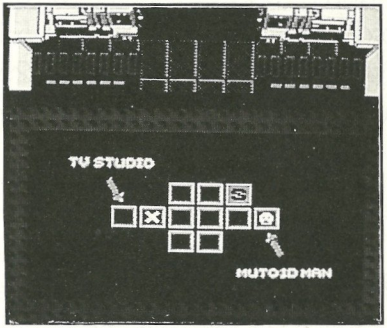
Enkele blauwe kometen 650
Kometentrein (ieder deel) 850
Laser Komeet 750
Hulk knuppels 500
Slangen 175
Granaat.....1055
Drijvende robot 500
Muur-gangster 4055
Lansiers 500
Tank 3175

Rode zwermers (volgelingen) 375
Rode zwermers (leiders) 750
Cobra baas.....75 (per treffer)
Scarface .....95 (per treffer)
Mutoid man.....55 (per treffer)
Quizmaster baas .....125 (per treffer)
Prijzen .....5010 (iedere vangst)



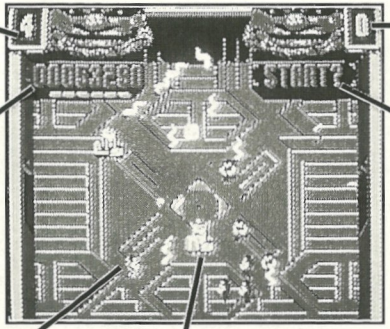
DE RIJKE VINDPLAATS:

Het grof geld is in de sleutelkamers. Kijk vlak voor aanvang van iedere ronde de kaarten na om erachter te komen waar ze zich bevinden. (Pauzeer en maak, indien nodig, een kopie, je weet nooit wanneer het van pas komt als je weet waar je bent).



Speler 1
Resterende
levens

Speler 2
Resterende
levens



Speler
1Score

Speler 2
Score

Speler 1
(Blauw)

Prijs
Vangst

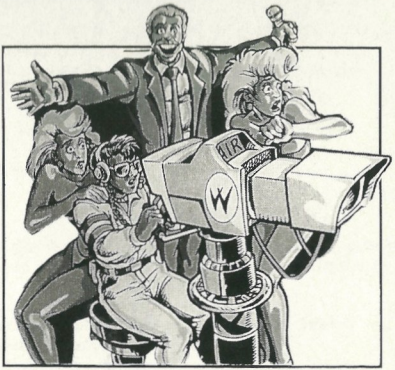
Speler 2
(Rood)
(Niet aangegeven)

VERDUBBEL JE PLEZIER!

Met z'n tweeën is altijd beter dan alleen als het om een gevecht gaat, maar in quizzen heeft men maar een grote kampioen nodig en de hoeveelheid geld die je wegsleept onderscheidt de grote winnaar van de anderen welke slechts overlevenden zijn.

AKTIE!

Dus ga d'r tegenaan! Waar wacht je op? De reclame is afgelopen...de camera's draaien...en het publiek zit gespannen te wachten hoe lang je het volhoudt. Ga je ze geven wat ze willen, of zul je lang genoeg overeind blijven om volgend seizoen terug te mogen komen. Iedereen zit te



90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

Smash TV™ © 1990 Williams® Electronics Games, Inc. Acclaim™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON